

DAFTAR PUSTAKA

- Alsana, uqi. (2012). *Filum Chordata*. [Online]. Diakses dari <http://uqi-alsana.blogspot.com/2012/04/filum-cordata.html>. [15 September 2014].
- Aquillaningsyas. (2012). Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan pementasan Konsep secara Mandiri melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 11(18) Diakses dari <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hlm%2028-35%20Belajar%20Biologi.pdf>
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Campbell, N.A., Reece, J.B., Mitchell, L.G.. (2003). *Biologi*. Jakarta: Erlangga
- Dahar, R.W. (1996). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga
- Drajat, Anjar. (2012). *Penguasaan Konsep dan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Animasi pada Konsep Sistem Pernapasan*. (Skripsi), Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Elide, prayitno.(1989). *Motivasi dalam belajar*. Jakarta:DEPDIKBUD
- Emmi. (2013). *Permainan Domino*. Diakses dari <http://memihelen.blogspot.com/2013/03/v-behaviorurldefaultvmlo.html> [6 Januari 2014]
- Fikriyah, A., Indah, N.K., Ambarwati, R. (2013). Kelayakan Butir Soal Untuk Permainan Edukatif Pada Materi Kingdom Animalia Untuk SMA Kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 2(2). Diakses dari: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Ginnis, Paul. (2008). *Trik & taktik mengajar: Strategi meningkatkan Pencapaian belajar di kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Heksanti, M.Y., Kharis, M., & Syafruddin, D. (2012). Penggunaan Media Kartu Domino-Kuartet (Domtet) Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang. *DIE WERKE Universitas Negeri Malang*, 1(1). Diakses dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel3B1FC114F32B3B695EE7E56101B248E1.pdf>
- Irrnaningsyas. (2013). *Biologi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga

- Kamil, R.I., Suharno, Karsono. (2013). *Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Diakses dari <http://eprints.uns.ac.id/14129/1/2277-5185-1-PB.pdf>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keller, J. M. (2000a). *How to Integrate Learner Motivation Planning into Lesson Planning: The ARCS Model Approach*. [online]. Diakses dari <http://www.arcsmodel.com>. [9 Agustus 2014].
- Keller, J. M. (2006b). *What is motivational design*. Diakses dari <http://arcsmodel.com/Mot%20dsgn%20Mot%20dsgn.htm> [25 Januari 2014]
- Kistinah, I., dan Endang. (2009). *Biologi 1 : Makhluk hidup dan lingkungannya untuk SMA/MA kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Nurbaiti, Pribadi, dan Dewi. 2012. Permainan PICOCA sebagai Media Pembelajaran Materi Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes journal of Biology Education* 1 (3). Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujob>
- Pratiwi, Maryati, S., Srikini, Suharto, Bambang. (2006). *Biologi SMA jilid 2 untuk Kelas XI*. Jakarta: Erlangga
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: PUSTKA PELAJAR
- Ratnawulan, Ana. (2011). *Taksonomi Bloom-Revisi*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKAN_IPA/197404171999032-ANA_RATNAWULAN/taksonomi_Bloom_revisi.pdf
- Rohani, Ahmad.(1997). *Media instruksional edukatif*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Rustaman, N., Dirdjosoemarto, S., Yudianto, S.A., Achmad, Y., Subekti, R., Rochintaniawati, D., Nurjhani, M. (2003). *Strategi Belajar dan mengajar biologi*. Bandung: UPI
- Sadiman, Rahardjo, Haryono, Rhardjiti. (2003). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Siswanto. (2012). *Pembelajaran Model Kartu*. [online]. Diakses dari <http://siswantozheis.blogspot.com/2012/02/pembelajaran-model-kartu.html>. [15 September 2014].

- SMAN 1 Lohbener. (2011). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Pada Pokok Bahasan Fluida*. Diakses dari <http://smanlohbener.blogspot.com/2011/06/upaya-meningkatkan-hasil-belajar-siswa.html> [14 November 2013]
- Sudjana,N dan Rivai,A. (2002). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sujarweni, V. W. dan Endaryanto, Poly. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sukardi. (2007). *Metodologi penelitian pendidikan: kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, J. (2012). *6 Hari jago SPSS 17*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- UNESCO. (1998). *Games and toys in the teaching*. Paris: UNESCO
- Usman, M.U., & Setiawati, L. (1993). *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Bandung:PT Remaja Rosadakarya Bandung.
- Wibawa, B. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Yuniastuti, Euis. (2013). Peningkatan keterampilan proses, motivasi, dan hasil belajar biologi dengan strategi pembelajaran Inkuiri terbimbing pada siswa kelas VII SMP Kartika V-1 Balikpapan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 14 No. 1.